

ROME

CITY OF MARBLE

1 tabellone da gioco



4 schede individuali di gioco



12 tessere Fontana Blu



48 tessere Edificio Civile
(4 tipi da 24 tessere ciascuno)



48 tessere Imperium

(12 Arena, 12 Teatro, 12 Tempio, 12 Terme)



64 Cubi Incarichi

(16 per ognuno dei 4 colori dei giocatori)



12 Magistrati

(3 per ciascuno dei 4 colori dei giocatori)



12 dischi Azione

(3 per ciascuno dei 4 colori dei giocatori)



7 tessere Collina

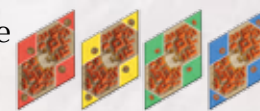


8 tessere Ponte



60 tessere Quartiere

(12 Arene rosse,
14 Teatri gialli,
16 Templi verdi, 18 Terme blu)



39 pezzi Acquedotto

(13 grigi, 13 marroni, 13 bianchi)



16 monete



Preparazione del gioco

- 1 Collocare il tabellone al centro del tavolo.
- 2 Mescolare le 7 tessere Collina a faccia in giù, scoprirne 3 e posizionarle negli spazi corrispondenti, sul tabellone di gioco. Riporre le rimanenti tessere nella scatola
- 3 Mescolare le 8 tessere Ponte, tenendo coperto il lato con i numeri. Senza mostrarle, collocarne una su ciascuna delle sette caselle Ponte del tabellone. Riporre la tessera rimanente nella scatola, senza guardarla
- 4 Dividere per colore le 60 tessere Quartiere e posizionarle, sovrapposte per colore, nei relativi spazi del tabellone.
- 5 Dividere per colore/edificio le 48 tessere Imperium e posizionarle negli appositi spazi sul tabellone.
- 6 Collocare 16 monete accanto al tabellone, vicino alla Tesoreria.
- 7 Collocare 10 tessere Fontana blu, fuori dal tabellone, accanto alle monete.
- 8 Dividere per colore i 39 pezzi Acquedotto e collocarli accanto al bordo del tabellone.
- 9 Dividere le 48 tessere Edificio Civile per tipo e colore e collocarle accanto al bordo esterno del tabellone.



Preparazione dei giocatori

- 1 Ogni giocatore sceglie un colore e prende la sua **scheda di gioco** corrispondente.
- 2 Ogni giocatore riceve **3 dischi Azione** del proprio colore; uno va collocato sulla casella "0" della pista segnapunti, i restanti due vanno messi accanto alla propria scheda di gioco.
- 3 Ogni giocatore riceve **3 Magistrati** del proprio colore e li mette nel riquadro centrale della sua scheda di gioco (atrium).
- 4 Ogni giocatore riceve una **tessera Quartiere** di ogni colore e li mette nel riquadro centrale della sua scheda di gioco (atrium).
- 5 Ogni giocatore riceve **16 cubi Incarico** del proprio colore e li mette accanto alla sua scheda di gioco.



TEMA DEL GIOCO

È il periodo di Cesare Augusto e i giocatori rappresentano le potenti famiglie patrizie di Roma. Come potenti cittadini della grande città, influenzano e dirigono la costruzione di questa metropoli in continua espansione. Disponendo con astuzia le tessere Quartiere, i giocatori potranno incaricarsi della costruzione di edifici civili così importanti per la vita quotidiana nell'antica Roma: Templi di culto; Terme per la salute e rapporti sociali; Teatri per la filosofia e le arti; Arene per l'intrattenimento e lo svago. Costruendoli, ogni giocatore potrà arricchirsi e sarà in grado di esercitare *Imperium* che è la misura del loro reale potere nella società romana.

I giocatori compiono due azioni per turno, facendo una pausa tra una e l'altra per terminare eventuali cantieri edili.

Appena un Edificio Civile è terminato, il giocatore ottiene dei punti che rappresentano il suo successo. L'ultimo giro di gioco ha inizio quando si esauriscono tre delle quattro tessere Quartiere. Ogni giocatore in base al suo turno, compreso il giocatore che ha attivato l'ultimo giro, esegue un'ultima azione. Alla fine del gioco, i giocatori guadagnano punti extra per Ponti, Acquedotti, Fontane e Monete. Punti bonus sono assegnati per *Imperium* e chi ottiene più punti, riceve l'importante titolo di Architetto di Roma!

COSTRUZIONE DELLA CITTÀ

La maggior parte delle azioni durante il gioco avrà come scopo la costruzione della città di Roma. **La costruzione della città inizia sempre intorno ad una delle tre tessere Collina scelte all'inizio del gioco.** La città è formata da tessere Quartiere romboidali. Le tessere vanno collocate sul tabellone, all'interno della griglia triangolare della città.

Un cantiere di un Edificio Civile è composto da un raggruppamento di tre, quattro, cinque o sei tessere Quartiere.

Nei 4 punti di ogni tessera Quartiere ci sono sezioni delle tessere esagonali degli Edifici Civili in costruzione. Quando tutti i sei lati dell'esagono della tessera dell'Edificio in costruzione sono stati collocati sul tabellone, la costruzione dell'Edificio Civile è terminata e si colloca la corrispondente tessera dell'Edificio Civile costruito.

GIOCATA DI UN TURNO

Al tuo turno, potrai scegliere uno spazio di azione sulla tua scheda di gioco, collocare un disco azione ed eseguirla. Scegli poi un secondo spazio di azione, colloca un altro disco ed esegui l'azione.

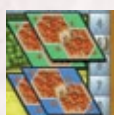
- Le azioni possono essere scelte **in qualsiasi ordine.**

- Le azioni possono essere scelte **più di una volta** per turno.
- È necessario **completare un'azione prima di intraprenderne un'altra**. Devi **terminare una Costruzione prima di iniziarne un'altra**.
- Si devono eseguire **due azioni** per turno.
- Per intraprendere ulteriori azioni, si possono utilizzare le tessere *Imperium*. [vedi *Imperium*]

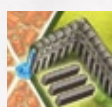
Alla fine del tuo turno, sposta tutte le tessere dal box di sinistra della tua scheda (tetto della domus) al box centrale (atrium) e toglie i dischi azione. Se sul tabellone di gioco hai dei Magistrati sugli spazi *Imperium* o nella Tesoreria, prendi gli *Imperium* o le monete corrispondenti e riporta i magistrati nella casella centrale della tua scheda di gioco.

Inizia il gioco il giocatore che... più probabilmente sia stato allevato da una lupa!. Oppure (consiglio spudorato!) scarica la nostra applicazione GRATUITA R & R Hub e utilizzala per stabilire chi inizia il gioco. I turni procedono poi in senso orario.

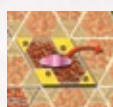
AZIONI



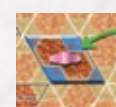
1. PESCARE TESSERE



2. ESPANDERE ACQUEDOTTI



3. RICHIAMARE UN MAGISTRATO



4. GIOCARTESSERA QUARTIERE

PESCARE TESSERE

Pescare **due diverse tessere** Quartiere e metterle sul lato sinistro della tua scheda di gioco (domus).

- Se, nell'improbabile circostanza in cui si desiderasse pescare tessere e non fosse possibile prenderne due diverse (perché è rimasto solo un tipo di tessera), puoi pescarne due dello stesso tipo.
- Le tessere pescate rimangono nel box a sinistra (domus) della scheda del giocatore fino alla fine del turno. A questo punto si spostano nella zona centrale (atrium) della propria scheda di gioco

ESPANDERE GLI ACQUEDOTTI

Si può espandere un acquedotto solo dopo che sia stata avviata la sua costruzione. [vedi *Acquedotti*]

Prolunga uno o due dei tre Acquedotti, aggiungendo due pezzi Acquedotto. Puoi prolungare un Acquedotto solo aggiungendo due pezzi oppure prolungarne due aggiungendo un pezzo a ciascuno.

RICHIAMARE UN MAGISTRATO

Rimuovere uno dei Magistrati dal tabellone e metterlo nella tua scheda di gioco.

- Questo Magistrato è subito pronto all'uso per l'azione successiva.

GIOCA UNA TESSERA QUARTIERE

Gioca una tessera Quartiere sul tabellone; puoi mettere anche un Magistrato su questa tessera. È necessario seguire le seguenti regole di collocamento delle tessere:

- È possibile utilizzare solo le tessere Quartiere e Magistrati situate nel centro della propria scheda di gioco.
- Le tessere devono essere collocate in modo che tocchino o una tessera Collina o uno dei lati lunghi di una tessera Quartiere giocata in precedenza.
- Le tessere non possono essere sovrapposte a tessere Collina o tessere Quartiere collocate in precedenza.
- Le tessere devono essere collocate in modo che s'inseriscano all'interno della griglia triangolare della città, coprendo così due triangoli.
- Le tessere non possono essere poste al di fuori della griglia triangolare della città.



Se una tessera completa un cantiere, è necessario terminare la costruzione prima di procedere a qualsiasi altra azione. [vedi *Completamento Cantiere*] Se si colloca una tessera coprendo uno spazio Ponte, si prende subito la tessera Ponte. Si può guardare la tessera, ma non bisogna mostrarne il valore nascosto fino alla fine del gioco. [vedi *spazi Ponte*] Se si colloca una tessera collegandola

a un punto Sorgente d'acqua, si prendono tre pezzi Acquedotto del colore corrispondente e si collocano immediatamente. [vedi **Ponti, Acquedotti e Fontane**].









Completamento Cantiere

Un Edificio è creato quando è stato completato un cantiere. Un Cantiere è la forma esagonale che si crea col posizionamento delle tessere Quartiere. Per determinare il tipo di costruzione creata e l'Edificio Civile che può essere costruito, contare il numero di edifici dell'esagono Cantiere. Più edifici ci sono nel Cantiere, più è grande e imponente l'Edificio Civile costruito. Quando l'ultima tessera necessaria per completare un cantiere è posta sul tabellone, si ferma il gioco. Bisogna quindi terminare la costruzione seguendo questi cinque passi:

- 1. Determinare il tipo di costruzione.** Conta il numero di edifici nel cantiere e determina il tipo di costruzione:

COSTRUZIONE CREATA	NUMERO DI EDIFICI NEL CANTIERE
 Tempio	ESEMPIO: 
 Terme	ESEMPIO: 
 Teatro	ESEMPIO: 
 Arena	ESEMPIO: 

- 2. Conta l'influenza del sito.** Ogni Magistrato su una tessera Quartiere all'interno del cantiere fornisce un punto d'influenza **a condizione che sia su una tessera che corrisponda al tipo di edificio**. I Magistrati su qualsiasi altro colore delle tessere forniscono ZERO influenza in quel distretto:

TIPO DI COSTRUZIONE	MAGISTRATO INFLUISCE SE SU UNA TESSERA
 Tempio	
 Terme	
 Teatro	
 Arena	

- 3. Costruire un Edificio Civile.** Se un giocatore ha la maggiore influenza nel Distretto, costruirà l'Edificio Civile corrispondente. Piazza una tessera di quell'edificio nel cantiere e un cubo d'Incarico del proprio colore sopra alla tessera per dimostrarne la proprietà

In caso di pareggio sull'influenza dei Magistrati nel cantiere o se **nessun giocatore** ha influenza sul sito, viene messa una tessera Fontana. [vedi **"Fontane"**]

- 4. Guadagnare punti vittoria.** Un giocatore che costruisce un Edificio Civile guadagna subito punti vittoria e avanza il suo disco, sul segnapunti, degli spazi corrispondenti:

Per la costruzione di Templi	 2 punti vittoria
Per la costruzione di Terme	 3 punti vittoria
Per la costruzione di Teatri	 5 punti vittoria
Per la costruzione di Arene	 8 punti vittoria

- 5. Guadagnare Imperium.** Ogni giocatore, in ordine, potrà togliere solo **uno** dei propri Magistrati dal cantiere recentemente completato e collocarlo sul tabellone nello spazio *Imperium* corrispondente all'edificio costruito, o nella Tesoreria nel caso sia stata posta una fontana. [vedi **"Imperium"**]

NOTA: Se una singola tessera completa contemporaneamente due o più siti, il giocatore che ha piazzato la tessera decide l'ordine in cui saranno terminati.



Esempio: Giulia piazza una tessera gialla sul bordo, e mette uno dei suoi magistrati sulla tessera.

- 1 Ha appena completato un cantiere con cinque edifici, il che significa che verrà costruito un teatro.
- 2 Giulia ha due Magistrati sulle tessere gialle nel nuovo sito. Anche Claudia ha due magistrati nel Sito, ma solo quelli sulle tessere gialle contano, perché è una tessera Teatro. Anche Tiberio ha un Magistrato su una tessera gialla. Dato che Giulia ha più Magistrati del colore corrispondenti di qualsiasi altro giocatore, ha il controllo della costruzione e può mettere qui uno dei suoi cubi d'Incarico. Il suo punteggio sale di 5 punti.
- 3 Ora Giulia può rimuovere uno dei suoi Magistrati da una tessera gialla e collocarlo sullo spazio Teatro Imperium. Tocca a Claudia, toglie il suo Magistrato dalla tessera rossa e lo colloca nello spazio Teatro Imperium. Tiberio, al suo turno, decide di lasciare il suo Magistrato sul tabellone.

Ponti, Acquedotti e Fontane

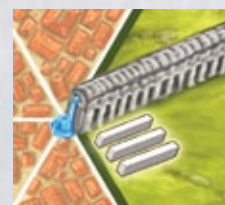
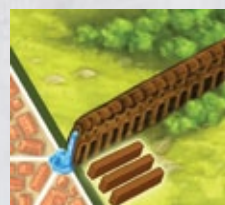
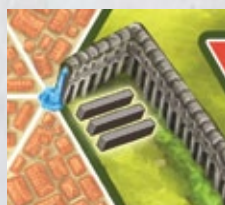
Sul tabellone ci sono sette caselle Ponte e tre Acquedotti. Questi spazi offrono ai giocatori di accumulare punti vittoria aggiuntivi.

SPAZI PONTE

Quando collochi una tessera Quartiere coprendo uno dei sette spazi Ponte, prendi la tessera Ponte che occupa quello spazio e, dopo averla guardata solo tu, mettila a faccia in giù accanto alla tua scheda di gioco. Quest'azione si aggiunge agli altri risultati derivanti dal gioco della tessera (come il collocamento di un Magistrato o il completamento di un edificio). Alla fine del gioco, la tessera Ponte vale tanti punti vittoria quanti indicati su di essa.

ACQUEDOTTI

Sul tabellone ci sono tre punti sorgenti d'acqua. Ciascuno di questi sarà il punto di partenza per uno dei 3 acquedotti. →



Quando collochi una tessera Quartiere in modo da toccare uno dei tre vertici della sorgente d'acqua devi subito costruire un nuovo Acquedotto. Quest'azione si aggiunge agli altri risultati derivanti dal gioco della tessera (come il collocamento di un Magistrato o il completamento di un edificio). Prendi tre pezzi Acquedotto del colore corrispondente e mettili sul tabellone di gioco. Il primo pezzo deve essere collocato in modo da essere collegato alla sorgente d'acqua.

Esempio:

- 1 Adriano piazza una tessera toccando la sorgente d'acqua color grigio, completando un cantiere Tempio.
- 2 Prima prende i tre pezzi Acquedotto grigio dal mucchietto al bordo del tabellone e li colloca lungo i bordi della tessera, in direzione della città
- 3 Infine fa ciò che consegue alla creazione del nuovo Tempio.

Ogni Acquedotto è formato da una serie di pezzi Acquedotto. Questi pezzi andranno a formare una linea continua che si snoderà attraverso la città:



1 I pezzi Acquedotto devono essere collocati lungo il bordo di una tessera Quartiere.



2 I pezzi Acquedotto possono essere collocati sui bordi di contatto di due tessere Quartiere adiacenti o sul bordo di una tessera accanto a uno spazio vuoto o sul bordo del tabellone.



3 Ogni pezzo aggiunto a un Acquedotto deve essere collocato alla fine della linea più lontana dalla sorgente d'acqua.



4 Un Acquedotto può piegarsi e ruotare tutte le volte che si voglia, ma non può mai generare una diramazione o formare un anello su se stesso.



5 Acquedotti diversi non si possono intersecare o entrare in contatto tra loro.

FONTANE

Le tessere Fontana sono collocate sul tabellone quando, in un cantiere appena completato, nessun giocatore è più influente di un altro. Le Fontane sono opportunità per guadagnare, in due modi, punti vittoria aggiuntivi.

- Quando un pezzo Acquedotto si collega a qualsiasi fontana, il giocatore che ha collocato il pezzo Acquedotto prende subito una moneta.
- Se è stato rimosso un magistrato dalla Tesoreria quando è stata collocata la tessera Fontana, si otterrà una moneta non appena il Magistrato fa ritorno alla scheda di gioco individuale.

IMPERIUM & TESORERIA

Imperium

Ogni tipo di Edificio Civile ha un corrispondente spazio *Imperium* sul tabellone. Ogni giocatore può inviare un suo Magistrato nel corrispondente spazio *Imperium* se l'Edificio Civile in costruzione è stato terminato.

Quando un giocatore, al termine del proprio turno, ha un suo Magistrato in uno spazio *Imperium*, può richiedere la tessera *Imperium* corrispondente e riportare quindi il Magistrato nel riquadro centrale (atrium) della sua scheda di gioco.

Esempio: Giulia aveva già un Magistrato sullo spazio Tempio verde e, quando è il suo turno, mette un Magistrato sullo spazio Imperium Teatro giallo. Alla fine della sua giocata, Giulia prende un Imperium Tempio verde e un Imperium Teatro giallo e riporta i suoi due magistrati sulla sua scheda di gioco.

Tesoreria

La Tesoreria funziona come gli spazi Imperium, ma un giocatore può inviargli i suoi Magistrati solo se viene costruita una fontana dopo aver terminato un cantiere. I Magistrati messi nella Tesoreria fanno guadagnare monete invece che *Imperium*.

Un giocatore con un Magistrato nella Tesoreria al termine del proprio turno, prende una moneta dal mucchio e riporta il suo Magistrato nel riquadro centrale (atrium) della sua scheda di gioco.

NOTA: i Magistrati possono essere collocati sugli spazi *Imperium* e Tesoreria durante il turno di qualsiasi giocatore, ma si può riportare il proprio Magistrato nel riquadro centrale (atrium) della scheda individuale solo **alla fine del proprio turno**.

Uso di Imperium

I giocatori che hanno *Imperium* possono utilizzarli per compiere azioni supplementari durante il loro turno, previa restituzione della tessera *Imperium* nel mucchio.

- Il colore delle tessere *Imperium* non importa. Ogni tessera può essere utilizzata per compiere un'altra azione.
- A ogni turno si possono usare tante tessere *Imperium* quante se ne desidera. Si compie una nuova azione per ogni tessera spesa. Bisogna restituire le tessere *Imperium* nei relativi mucchi.
- Si possono usare solo tessere *Imperium* in proprio possesso.
- È necessario aver terminato completamente un cantiere prima di intraprendere qualsiasi altra azione.

FINE DEL GIOCO

L'ultimo giro

Quando finiscono tre dei quattro mucchi di tessere Quartiere alla fine di un turno, si attiva l'ultimo giro. Ogni giocatore, in ordine di giocata, compreso il giocatore che ha attivato l'ultimo giro, svolge un'azione finale.

- Si deve fare **solo un'azione**.
- **NON SI POSSONO** giocare tessere *Imperium* per intraprendere altre azioni.
- Se, nella rarissima circostanza in cui non si riesce a compiere nessuna azione, è necessario passare il turno.

Punteggio finale

Una volta che tutti i giocatori hanno compiuto la loro azione finale, si inizia il conteggio dei punti:

Ponti

Capovolgi le tessere Ponte che hai accumulato durante il gioco. Aggiungi, al tuo punteggio, il valore indicato sulle tessere. Le suddette tessere hanno punti vittoria da 1 a 4.

Acquedotti

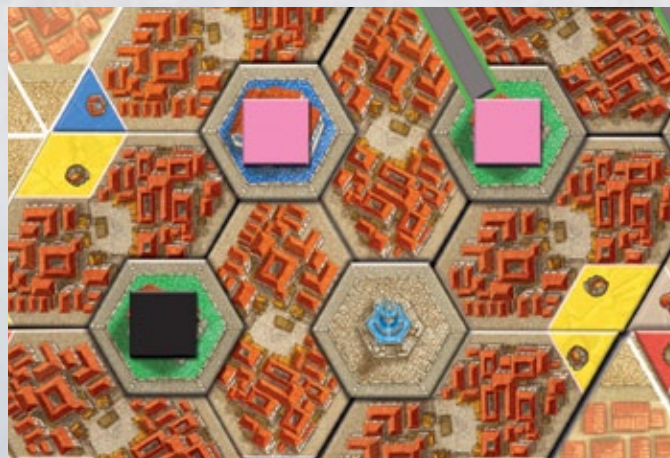
Ogni Edificio Civile collegato a un Acquedotto vale due bonus di punti vittoria. Non importa chi ha piazzato l'Acquedotto, è chi ha incaricato la costruzione dell'Edificio Civile che ottiene sempre il bonus.



Esempio: l'Acquedotto grigio si collega al Tempio di Ottavia, così lei guadagna due punti vittoria. Si collega anche all'Arena di Giulia, a due templi e ad un teatro facendole così guadagnare otto punti vittoria!

Fontane

Ogni Edificio Civile adiacente a una Fontana ottiene un bonus di punti vittoria per ogni Fontana adiacente.



Esempio: Questa fontana ha tre edifici civili intorno. Giulia guadagna un punto vittoria per le sue Terme e uno per il suo Tempio. Ottavia guadagna un punto vittoria per il suo Tempio.

Monete

I giocatori che hanno raccolto monete guadagnano un punto bonus per ogni moneta e avanzano, sul segnapunti il loro disco di altrettanti spazi.

Inoltre, il giocatore o giocatori che hanno raccolto il maggior numero di monete entro la fine del gioco guadagnano due punti vittoria bonus.

Imperium

Chi detiene il maggior numero di tessere Imperium di un colore ottiene 5 bonus di punti vittoria. Se più di un giocatore ha lo stesso numero di tessere, ogni giocatore guadagna due bonus di punti vittoria.

Il giocatore con il totale più alto di punti vittoria è il vincitore! Se c'è un pareggio, vince il giocatore che ha costruito il maggior numero di edifici civili. Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di tessere Imperium. Nel caso improbabile che ci sia ancora pareggio, allora condividono la vittoria e tutta Roma si rallegra della vostra gloria.

CREDITI

Creazione del gioco: Brett Myers

Editore: Frank DiLorenzo, Ferdinand Köther

Illustrazioni: Dennis Lohausen, Andreas Resch

Grafica: Jenn Vargas

Traduzioni:

Italiano – Annamaria Carrer

Grazie per gli importanti test e feedback a:

Dave Chalker, Greg Daigle, Peter Dast, Steven Dast, James Droscha, Brad Fuller, Mark Goadrich, Kory Heath, Joe Huber, Andrew Juell, Kane Klenko, Will Niebling, Kevin Nunn, Jon Michael Rasmus, Dave Ross, Jeph Stahl, Sean Weitner, Alex Yeager e ai molti designer di Protospiel per il prezioso feedback nelle prove del gioco.

Un ringraziamento speciale al mio caro amico Michael Carlson per le nostre discussioni "sull'ubicazione" dei quartieri e la natura organica della crescita della città.

www.RnRgames.com

©2015 R&R Games, Inc. Tutti i diritti riservati



ETÀ
EDAD
14+

